

Alternatif Model Pembelajaran Kreatif untuk Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Saintifik

Nani Nur'aeni

Universitas Islam Nusantara, Bandung

Pos-el: nani_aeni@yahoo.co.id

Abstrak

Pendidikan Kewarganegaraan secara konseptual merupakan pendidikan yang bertujuan untuk membangun kesadaran politik kewargaan, yakni mengerti hak dan kewajiban sebagai subjek pengambil keputusan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Selayaknya pendidikan ini menjadi menarik, menantang dan memotivasi untuk diikuti dan bukan sebagai pembelajaran yang indoktrinatif. Berdasarkan hasil survey terhadap 200 mahasiswa baru, tentang pengalaman pendidikan kewarganegaraan yang pernah diikutinya di sekolah, serta kajian hasil penelitian pada jenjang pendidikan tingkat menengah, ditemukan simpulan bahwa suka tidaknya peserta didik terhadap pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan disebabkan implementasi model pembelajaran kreatif oleh guru. Tulisan ini merupakan kajian terhadap hasil penelitian model pembelajaran berbasis saintifik, sebagai alternatif model pembelajaran kreatif untuk Pendidikan Kewarganegaraan yang menunjukkan dampak hasil pembelajaran tinggi terhadap aspek kognisi, afeksi dan psikomotorik

Kata kunci: *implementasi pembelajaran kreatif, pembelajaran saintifik.*

Abstract

Civics Education is conceptually an education that aims to build political awareness of citizenship, namely to understand the rights and obligations as the subject of decision makers. This education should be interesting, challenging and motivating to follow and not as indoctrinate learning. Based on the results of a survey of 200 new students, about the experience of civics education that he attended at school, and study of research results at secondary level, it was found that the likes of learners to the learning of civics education is due to the implementation of creative learning models by teachers. This paper is a study of the results of scientific-based learning model research, as an alternative model of creative learning for civics education which shows the impact of high learning outcomes on aspects of cognition, affection and psychomotor

Keywords: *creative learning implementation, scientific learning.*

Pendahuluan

Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan politik yang secara normatif bertujuan untuk membangun kesadaran kewargaan, yakni memiliki rasa tanggungjawab terhadap kehidupan kebangsaan dan kenegaraannya. Tanggung jawab akan senantiasa terkait dengan tugas yang diperankan oleh seseorang, baik sebagai pribadi, sebagai anggota masyarakat, bangsa dan negara. Secara kurikuler Pendidikan Kewarganegaraan dikembangkan sebagai pranata sosio-pedagogis untuk membangun kualitas pribadi warga negara pada jenjang pendidikan persekolahan. Untuk menunjang ketercapaian tujuan tersebut, maka aspek metodologis pembelajaran harus melibatkan fenomena sosial sebagai wahana pendidikannya. Karakteristik kurikuler untuk mengembangkan pembelajaran tersebut, memerlukan strategi pembelajaran yang bersifat konstruktif, kontekstual, interaktif, partisipatif, dan mem-

beri ruang pengalaman secara langsung. Sifat pembelajaran berorientasi pada paradigma pembelajaran yang bersifat holistik dan *integrated* terhadap capaian hasil belajar peserta didik. Meier (2000) menunjukkan bahwa pembelajaran untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, melibatkan seluruh potensi belajar yang bersifat somatik, audio, visual dan intelektual (SAVI), peserta didik dibawa dalam suasana pembelajaran dengan bekerja/berbuat, mendengar, berbicara, melihat dan berfikir.

Selayaknya pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menjadi pembelajaran yang menarik, membangun dan memberi tantangan bagi peserta didik. Namun aplikasi kurikuler secara aktual dihadapkan dengan persoalan-persoalan pembelajaran yang sering kali menjadi kendala untuk mencapai keberhasilan tujuan PKn. Sebagai gambaran implementatif kurikuler tersebut, peneliti melakukan survey terhadap 200 maha-

siswa baru (tahun akademik 2017) yang mengikuti Pendidikan Kewarganegaraan di Universitas Islam Nusantara (9 Prodi) tentang pengalamannya dalam memperoleh Pendidikan Kewarganegaraan di sekolahnya (SLTA). Hasilnya menunjukkan, 79% menyatakan bahwa pembelajaran PKn/PPKn adalah pembelajaran yang sering membosankan. Kebosanan disebabkan dengan cara gurunya dalam mengembangkan pembelajaran yang tidak menyenangkan, ditunjukkan dengan pembelajaran yang sifatnya ceramah, nasihat yang panjang, mendikte, mencatat, diskusi tanpa diawasi guru, menghafal pasal-pasal, guru membuat takut dan tidak nyaman untuk belajar.

Hasil survey menunjukkan pula tentang model pembelajaran yang disukai dan memberi dampak positif bagi peserta didik, 89% menyatakan bahwa pembelajaran yang disukai adalah membuat semangat belajar, memberi kenyamanan belajar, belajar secara interaktif di kelas, belajar dengan tantangan, belajar secara langsung di masyarakat, tugas investigasi, belajar bersama dalam pengawasan guru, memberi kesempatan menggali ide berfikir, belajar dengan masalah.

Gambaran hasil survey tersebut, menunjukkan bahwa fenomena guru adalah hal fundamental dalam pembelajaran, dan pembelajaran yang memberi dampak positif adalah pembelajaran yang melibatkan daya nalar peserta didik dan memberi pengalaman empiris sehingga memberi keyakinan terhadap kebenaran implementasi keilmuan yang dipelajari. Secara konseptual model pembelajaran tersebut hakikatnya adalah berbasis pendekatan ilmiah, saintifik, yakni pembelajaran yang melibatkan aspek empirik sebagai pembuktian kebenaran pengetahuan. Pendekatan saintifik dalam kurikulum 2013, dimaknai sebagai proses pembelajaran yang dirancang agar peserta didik aktif mengkonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan mengamati, merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengkomunikasikan konsep atau prinsip yang ditemukan.

Untuk memperoleh gambaran dampak positif pembelajaran saintifik dalam Pendidikan Kewarganegaraan, pada tulisan ini dikemukakan analisis temuan hasil penelitian pembelajaran saintifik sebagai alternatif model pembelajaran

kreatif yang dikembangkan pada jenjang pendidikan menengah di Kota Bandung. Penelitian berfokus pada kajian tentang implementasi model pembelajaran berbasis saintifik dengan bentuk model inkuiri sosial (social inquiry). Adapun masalah yang dikaji meliputi aspek desain model, implementasi model dan dampak model terhadap pencapaian kompetensi kognitif, afektif dan keterampilan sosial peserta didik.

Metode Penelitian

Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif, dalam bentuk *sequential exploratoris*. Penelitian utama bersifat kualitatif kemudian dikuatkan dengan dukungan data yang bersifat kuantitatif. Pendekatan kualitatif sebagai penelitian utama, mengingat data yang dibutuhkan memerlukan analisis atau pengujian yang bersifat kontekstual. Lokasi penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 3 Bandung. Penetapan lokasi dan subjek penelitian, diperoleh setelah peneliti terlebih dahulu mengidentifikasi implementasi model-model pembelajaran yang dilakukan oleh guru PKn/PPKn di 7 SMA Negeri ternama di Kota Bandung tahun 2015. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi; pedoman wawancara; model skala sikap untuk menjangkau data berkaitan dengan hasil pembelajaran dan catatan lapangan (*field note*). Prosedur pengolahan data meliputi tahap kegiatan berikut: pengumpulan data, kodifikasi dan kategorisasi data yang berasal dari konteks latar kelas, proses pembelajaran dan respon belajar. Validasi data dilakukan melalui *member check*, *audit trail*, *expert opinion* dan interpretasi.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Desain Model Pembelajaran

Model pembelajaran saintifik adalah model pembelajaran yang mengakomodasi struktur paradigma berfikir ilmiah dalam memahami suatu konsep materi pembelajaran. Paradigma berfikir ilmiah meletakkan kerangka berfikir untuk memperoleh pemahaman simpulan pengetahuan, melalui pembenaran yang bersifat deduktif dan induktif. Pendekatan deduktif menempatkan teori pengetahuan sebagai rujukan nilai pengetahuan menempatkan fakta empirik sebagai sumber kebenaran pengetahuan. Hakikatnya model pembelajaran saintifik adalah model pembelajaran yang bertumpu pada keterampilan proses, yakni subjek pembelajar memperoleh pengalaman secara langsung atas kegiatan bela-

janya, melalui aktifitas personalitinya baik secara mental maupun motoriknya. Dalam penerapan metode ilmiah terdapat aktivitas yang dapat diobservasi seperti mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan (Kemendikbud, 2013).

Sejalan dengan tujuan Pendidikan Kewarganegaraan, yakni menyiapkan peserta didik untuk siap hidup di masyarakat menjadi warga negara yang baik dalam kehidupan yang demokratis (Winataputra, 2007), yakni menjadi pengambil keputusan yang cerdas dan bernalar, yang berkemampuan, berkeyakinan diri, dan kesediaan untuk berbakti (*competent, confident, committed*), maka pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan harus dirancang secara efektif sehingga capaian tujuan pembelajaran dapat diperoleh secara optimal. Guru yang efektif akan melakukan pengaturan dirinya untuk melakukan optimalisasi tugas-tugas kependidikannya sesuai dengan target capaian yang telah ditentukan. Hal terpenting untuk mencapai tujuan tersebut, guru harus kreatif mencari alternatif model pembelajaran yang berdaya guna sesuai tujuan yang ingin dicapai.

Demikian halnya, penelitian yang dilaksanakan di SMA Negeri 3 Bandung, menghadirkan alternatif model pembelajaran kreatif Pendidikan Kewarganegaraan berbasis saintifik dengan menggunakan model inkuiri sosial yang diyakini oleh peserta didiknya menarik, menantang, dan memotivasi. Menurut subjek penelitian, model pembelajaran saintifik dengan model inkuiri sosial dirancang dengan mempertimbangkan, hal sebagai berikut: 1) Pendidikan Kewarganegaraan, intinya berintikan pendidikan sosial, sehingga pelibatan peserta didik terhadap kehidupan sosial harus dapat dihadirkan dalam pembelajaran di sekolah; 2) Isu-isu materi kewarganegaraan secara pedagogis harus bersifat kontekstual dengan kehidupan sosial yang ada; dan 3) Peserta didik SMA secara akademis akan melanjutkan ke perguruan tinggi, dan siap hidup di masyarakat secara mandiri, sehingga perlu dilatih keterampilan berfikir memecahkan masalah dengan pendekatan ilmiah.

Desain pembelajaran dirancang sebagai berikut: 1) Mengidentifikasi sistem sosial yang menempatkan peserta didik sebagai individu yang memiliki keingintahuan tinggi untuk belajar; 2) mengembangkan prinsip reaksi pembelajaran, guru menempatkan sebagai mitra yang dapat

memberi ruang berfikir, memberi bimbingan untuk mengeksplorasi potensi peserta didik dalam belajar; 3) memperhitungkan daya dukung pembelajaran yang menempatkan karakteristik pendekatan ilmiah sebagai unsur pokok dalam proses belajar; dan 4) mengidentifikasi implementasi pembelajaran yang menekankan kepada proses berfikir yang bersifat inkuiris dalam memecahkan masalah.

Disain implementatif untuk pembelajaran sebagai berikut: 1) Orientasi isi kurikulum secara keseluruhan, meliputi aspek kompetensi lulusan, standar kompetensi (kurikulum 2016), kompetensi inti (kurikulum 2013), kompetensi dasar, yang akan dicapai pada kurun waktu 1 semester; 2) Identifikasi isi kompetensi dasar dan sesuaikan dengan alokasi waktu belajar (jam belajar aktif secara kurikuler; 3) Identifikasi target capaian kemampuan yang ingin dicapai dari masing-masing KD, yang meliputi aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan sosial; 4) Identifikasi kegiatan inkuiri sosial dan merumuskan nilai-nilai capaian kemampuan yang harus diperoleh peserta didik; dan 5) Merancang waktu pembelajaran di kelas, untuk membahas hasil kegiatan inkuiri.

Implementasi Model Pembelajaran

Implementasi pembelajaran berbasis saintifik dengan model pembelajaran inkuiri sosial Pendidikan Kewarganegaraan dalam penelitian ini dikembangkan melalui tahapan sebagai berikut:

Tahap persiapan: 1) membuat kontrak belajar, untuk membangun komitmen belajar; 2) menyampaikan dan mendiskusikan isi kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan untuk satu semester sebagai stimulasi untuk menggali pemikiran peserta didik dalam merencanakan kegiatan lapangan (riset); 3). menyampaikan struktur kegiatan pembelajaran selama satu semester; 4) mengkondisikan kegiatan belajar kelompok; 5) menegaskan proses belajar berbasis saintifik; 6) mengatur waktu pelaksanaan kegiatan belajar untuk 1 semester, meliputi kegiatan: pendalaman konsep-konsep materi pokok sesuai kompetensi dasar, pendalaman materi melalui kegiatan inkuiri sosial; 7) membagi materi kurikulum untuk dipelajari oleh peserta didik dalam kegiatan belajar kelompok.

Tahap pelaksanaan: 1) Peserta didik bekerja dalam kelompok, Guru berperan sebagai fasilitator dan dinamisor kegiatan belajar. Proses

kegiatan belajar dilakukan melalui proses berikut: a) *Orientasi masalah*. Peserta didik dalam kelompoknya mendiskusikan rumusan masalah sosial yang akan dipelajari melalui kegiatan inkuiri sosial sesuai dengan materi kurikulum yang dipelajari. Guru fasilitator kegiatan belajar kelompok; b) *Merumuskan hipotesis*. Peserta didik dalam kelompoknya mendiskusikan rumusan hipotesis, yakni merumuskan jawaban sementara terhadap masalah yang diajukan sebagai rujukan untuk digali dalam kegiatan inkuiri sosial; c) *Mendefinisikan konsep-konsep* yang relevan untuk memahami situasi masalah dan memahami hubungan konsep untuk menguji hipotesis, peserta didik merumuskan konsep-konsep yang harus dipelajari untuk menguji hipotesis; d) *Melakukan kegiatan eksplorasi penelitian*. Eksplorasi dimaksudkan untuk mengumpulkan bukti dan fakta untuk menjawab hipotesis yang diajukan. Proses eksplorasi menggunakan instrumen sesuai dengan indikator variabel yang diamati, relevan dengan hipotesis yang diajukan. Proses eksplorasi adalah proses pengumpulan data, menggunakan pendekatan dan metode penelitian yang jelas (populasi, sampling, sumber data). Teknik eksplorasi dapat dilakukan melalui wawancara, angket, studi literatur, studi dokumentasi, relevan dengan jenis data yang dibutuhkan; e) *Membuat generalisasi*, yakni mengungkapkan pernyataan solusi atas masalah yang diajukan. Data-data yang diperoleh melalui kegiatan eksplorasi, dikumpulkan, dianalisis, diambil kesimpulannya dan dilakukan uji hipotesis, apakah hipotesis yang telah diajukan dapat dibuktikan kebenarannya atau tidak; 2) Selama proses penelitian (inkuiri sosial), peserta didik mendokumentasikan seluruh kegiatan prosesnya, membuat video atau foto untuk stimulasi presentasi; 3) Selama proses pembelajaran, Guru mendiskusikan pencapaian proses belajar peserta didik, mendiskusikan masalah yang muncul baik bersifat konseptual maupun faktual; 4) Guru terbuka melakukan bimbingan belajar kepada kelompok, baik dalam kegiatan belajar di kelas maupun saat kegiatan eksplorasi lapangan; dan 5) Peserta didik (kelompok) membuat laporan hasil penelitian, mengikuti tuntunan kaidah penulisan karya ilmiah yang semestinya sesuai dengan kaidah penelitian dan kaidah bahasa Indonesia yang benar.

Tahap Presentasi. kegiatan presentasi merupakan kegiatan pengujian terhadap capaian

hasil belajar peserta didik, baik aspek yang bersifat materiil terkait produk hasil belajar, juga aspek metakognitif yang dimiliki peserta didik dari hasil belajarnya. Pada tahap kegiatan presentasi dilakukan hal-hal sebagai berikut: 1) Kelompok mempresentasikan hasil temuannya di kelas dan membuka pertanyaan dan masukan terhadap hasil penelitiannya; 2) Guru melakukan konfirmasi, dan memberi penilaian atas presentasi peserta didik secara perorangan dan kelompok; 3) Guru melakukan refleksi bersama peserta didik atas hasil belajar yang diperolehnya setelah selesai semua tahapan pembelajaran; dan 4) Guru menilai secara nyata, mengukur seluruh potensi peserta didik, menggunakan portofolio.

Dampak Implementasi Model Pembelajaran

Secara umum dampak pembelajaran berbasis saintifik dengan menggunakan model inkuiri sosial, menunjukkan dampak proses belajar yang tinggi pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Capaian kemampuan kognitif. Capaian kemampuan ini berhubungan dengan pemerolehan kecakapan kognitif yang diperoleh peserta didik. Berdasarkan teori kognitif Lorin W. Anderson dan David R. Krathwohl (2001), dimensi kognitif meliputi aspek penguasaan dimensi pengetahuan dan dimensi proses kognitifnya itu sendiri. Aspek dimensi pengetahuan meliputi: pengetahuan faktual, pengetahuan konseptual, pengetahuan prosedural dan pengetahuan metakognitif. Sedangkan dimensi proses kognitifnya meliputi kemampuan: mengingat, mengerti, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan kemampuan mencipta. Melalui penelitian pembelajaran saintifik dengan model inkuiri sosial, diperoleh kemampuan kognitif tinggi pada aspek-aspek berikut: mampu menghubungkan konsep materi yang dipelajari dengan masalah yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat/berbangsa dan bernegara (85%); menguasai materi yang dipelajari lebih tinggi dari belajar biasa (85%); mampu untuk bertanya dan menyatakan pendapat lebih tinggi (79%); mampu untuk menilai masalah yang dipelajari (85%); mampu untuk mencari solusi atas masalah yang dipelajari (85%); proses belajar memberi inspirasi baru untuk menyelesaikan masalah lain di luar materi yang dipelajari (76%); dan mampu

melahirkan gagasan baru untuk memecahkan masalah yang dipelajari (75%).

Capaian kemampuan afektif. Capaian kemampuan ini berhubungan dengan perasaan dalam aspek belajar, yaitu unsur belajar yang melibatkan aspek emosi. Istilah afeksi ditunjukkan dalam *Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English*, (Hornby, 2000), "affection" - *the feeling or liking or loving somebody/something very much and caring about them*. (perasaan atau kesukaan atau kecintaan yang sangat terhadap seseorang atau sesuatu). Hasil penelitian melalui pembelajaran saintifik dengan inkuiri sosial, memiliki dampak pada afeksi sebagai berikut: model pembelajaran memberi rasa senang (85%); model pembelajaran memberi tantangan untuk belajar (83%); model pembelajaran memotivasi untuk belajar (79%); mendorong rasa keingintahuan dalam belajar tinggi (85%); dan memberi kepercayaan diri yang kuat untuk merubah sikap ke arah yang lebih baik (88%).

Capaian kemampuan psikomotorik. Capaian kemampuan ini berhubungan dengan aktivitas fisik yang berkaitan dengan proses mental dan psikologi. Jika merujuk kepada ranah psikomotorik B. Bloom, ranah ini meliputi kompetensi melakukan pekerjaan dengan melibatkan anggota badan serta kompetensi yang berkaitan dengan gerak fisik (motorik) yang terdiri dari gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, ketepatan, keterampilan kompleks, serta ekspresif dan interperatif. Woolfolk (2009), menunjukkan bahwa ranah psikomotor bukan hanya untuk pembelajaran jasmani dan seni, melainkan juga dapat digunakan untuk setiap mata pelajaran, sebagai acuan untuk pembelajaran yang bersifat konstruktivistik. Melalui pembelajaran konstruktif, guru memikirkan keterampilan perilaku apa yang dapat dilakukan peserta didik dalam belajarnya, seperti menggunakan sumber belajar, menulis, menyajikan cara mengatasi masalah, penulis aktif, berbicara secara persuasif, kemampuan mewawancara. Hasil penelitian melalui pembelajaran saintifik dengan inkuiri sosial, memiliki dampak pada aspek psiko-motorik, sebagai berikut: keterlibatan secara aktif dalam proses belajar (88%); keaktifan dalam proses belajar kelompok (85%); kemampuan untuk bekerja bersama dalam memecahkan masalah (88%); kemampuan untuk melakukan

proses penelitian (85%); kemampuan untuk melahirkan produk dalam belajar (instrumen penelitian, laporan penelitian, video, film) (85%).

Simpulan hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran saintifik dalam Pendidikan Kewarganegaraan melalui kegiatan inkuiri sosial, secara empirik menunjukkan hasil belajar yang tinggi baik pada aspek kognitif, aspek afektif dan psikomotorik. Hasil belajar didasari dengan proses belajar yang mengintegrasikan pemahaman konseptual teoritik materi pengetahuan kewarganegaraan, dengan pendalaman empirik melalui kajian penelitian pada objek sosial sesuai dengan langkah pembelajaran yang bersifat saintifik.

Pembahasan

Mengembangkan pembelajaran saintifik melalui kegiatan inkuiri sosial, tentu tidak mudah. Untuk memperoleh hasil yang benar-benar sesuai dengan kaidah pembelajaran tersebut, diperlukan kompetensi kreatif guru untuk mengintegrasikan nilai model pembelajaran dengan tujuan belajar dan karakter peserta didik. Florence (1998), menunjukkan bahwa guru yang kreatif menunjukkan hal sebagai berikut: komitmen, pengetahuan tentang pokok bahasan, pengetahuan tentang teknik/skill, keterlibatan dengan tugas, memberi bimbingan, memberi pengarah dan fokus, sensitif dan menyadari, mendengarkan secara aktif, melindungi siswa dari olok-olok dan meremehkan, mengenali kapan usaha nyata memerlukan dorongan lebih jauh, menggalakkan iklim yang mendukung ide-ide kreatif. Gambaran guru kreatif tersebut, pada hakikatnya: 1) memiliki kecakapan atas penguasaan kompetensi profesional yang dimilikinya; 2) memiliki tanggungjawab dan komitmen atas tugas; 3) memiliki kepekaan dan kepedulian untuk membangun rasa percaya diri peserta didik; dan 4) membangun suasana belajar yang merangsang gagasan-gagasan kreatif peserta didik.

Jika istilah kreatif merujuk kepada kompetensi kognitif L. Anderson (2001), maka hakikatnya kemampuan kreatif (mencipta) merupakan kemampuan berfikir tingkat tinggi (*high order thinking*) yang di dalamnya sudah mengakomodasi kemampuan analitis dan evaluatif. Guru yang kreatif, mampu menganalisis dan mengolah unsur-unsur pedagogik untuk tujuan pembelajaran, yakni berusaha mengerti kondisi dan

situasi belajar peserta didik, latar psikologis dan tugas perkembangan peserta didik, menguasai isi kurikulum, menguasai berbagai strategi pembelajaran yang dapat dipilih sebagai alternatif pembelajaran, menguasai mekanisme dan teknik penilaian yang nyata mengukur capaian kompetensi peserta didiknya dengan baik.

Model pembelajaran inkuiri sosial adalah pilihan alternatif kreatif yang dapat dilakukan guru dalam mengembangkan pembelajaran PKn/PPKn. Pembelajaran saintifik yang terjadi di ruang kelas untuk PKn/PPKn, masih belum cukup, karena sesungguhnya materi belajar PKn/PPKn adalah materi kontekstual dengan kehidupan nyata peserta didik. Oleh karena itu, perlu dikembangkan latihan inkuiri sosial, yang dampak pembelajarannya berdasarkan hasil penelitian telah menunjukkan hasil belajar yang baik untuk mencapai kualitas belajar peserta didik. Optimalisasi dampak belajar tersebut, didukung dengan model pembelajaran saintifik yang menjunjung tinggi proses belajar konstruktivistik dan kontekstual secara terintegrasi.

Belajar konstruktivistik. Belajar konstruktivistik adalah pandangan terhadap belajar yang menekankan pada peran aktif pembelajar dalam membangun pemahaman dan memahami informasi (Woolfolk, 2009). Belajar konstruktivistik dimaknai sebagai proses, yakni belajar dibangun atas kesadaran diri untuk mengerti pengetahuan yang dipelajarinya, sehingga pada saat belajar, pikirannya terlibat untuk memaknai apa yang dipelajarinya. Belajar konstruktivistik merupakan asas pembelajaran yang bersifat kognitivistik. Tahapan kemampuannya menurut Anderson (2001), meliputi dimensi proses kognitif: mengingat (*remember*), mengerti (*understand*), menerapkan (*apply*), menganalisis (*analyze*), menilai (*evaluate*), dan mencipta (*create*). Seorang pembelajar yang memiliki tingkat kognitif tinggi dalam belajarnya, maka sesungguhnya akan berdampak pula pada kecakapan motoriknya, sebagaimana dikemukakan Anderson, bahwa kemampuan mencipta (*create*), merupakan fungsi kognitif paling tinggi, mengorganisasikan keseluruhan unsur-unsur pengetahuan ke dalam pola atau struktur baru. Kemampuan ini meliputi kemampuan: merakit, mengubah, membangun, mencipta, merancang, mendirikan, merumuskan, menulis. Oleh karena itu Woolfolk (2009), menunjukkan bahwa pembelajaran dalam konteks perspektif konstruktivistik, pembelajar

harus direncanakan tentang kemampuan dan isi kegiatan yang dapat dilakukan peserta didik

Dalam konteks pembelajaran, substansi pembelajaran konstruktivistik memberi kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif, melibatkan pikirannya, mengkonstruksi/membangun pengetahuannya sendiri (*John Dewey, Jerome Brunner, Jean Piaget*). Melalui pendekatan konstruktivistik, peserta didik diyakini sebagai individu yang memiliki kemampuan untuk menggali pengetahuannya sendiri, mampu berfikir rasional, mampu mengembangkan keterampilan berfikirnya berdasarkan kaidah ilmiah dan menemukan pemerolehan pengetahuan berdasarkan stimulasi yang bersifat inkuiris.

Sebagai rujukan, bahwa pembelajaran konstruktivistik memayungi pembelajaran saintifik model inkuiri sosial, berikut dikemukakan pandangan John Dewey, Piaget, Vitgostky, Brunner dan Schuchman. John Dewey (1938), menunjukkan bahwa asas-asas teori pembelajaran saintifik antara lain: 1) belajar adalah proses aktif melibatkan pikiran (*mind*), individu belajar apabila aktif menggunakan pikirannya; 2) belajar harus sambil melakukan (*learning by doing*), ada pelibatan motorik untuk belajar; 3) belajar melalui penemuan (*discovery*). Menurut Piaget, bahwa belajar adalah proses mengembangkan struktur kognitif (*schema*), yang terjadi melalui proses equilibrium antara asimilasi dengan akomodasi. Asimilasi adalah proses penggunaan struktur atau kemampuan individu untuk menghadapi masalah dalam lingkungannya. Sedangkan akomodasi, adalah proses perubahan respon individu terhadap stimulasi lingkungan. Vigostky (1962), kemudian memperkuat pendapat Piaget bahwa keterampilan-keterampilan dalam keberfungsian mental berkembang melalui interaksi sosial langsung. Menurut Vygotsky, fungsi kognitif dipengaruhi oleh nilai-nilai lingkungan budayanya. Vygotsky juga mengemukakan teorinya tentang *zone of proximal development* dan *scaffolding*, yang menegaskan bahwa pembelajaran terjadi saat peserta didik bekerja menangani tugas-tugas yang belum dipelajari namun tugas-tugas itu berada dalam wilayah yang dekat dengan kemampuannya. Dalam proses pembelajaran, bantuan guru diperlukan ketika peserta didik menemukan masalah dan mengurangi bantuan tersebut dan memberikan kesempatan mengambil alih tanggung jawab yang

semakin besar segera setelah ia mampu mengerjakan sendiri. Bantuan yang diberikan guru dapat berupa petunjuk, peringatan, dorongan menguraikan masalah ke dalam bentuk lain yang memungkinkan peserta didik dapat mandiri. Teori lainnya, menurut Jerome Bruner, bahwa manusia adalah pengolah informasi, pemikir dan pencipta. Individu adalah manusia aktif yang dapat membangun pengetahuannya sendiri. Sistem ini menggunakan pendekatan heuristik, yakni kegiatan pembelajaran yang berpusat pada pengembangan potensi internal individu.

Secara tegas Richard Suchman (Joice & Weil, 1986), menunjukkan bahwa inkuiri sosial sebagai bentuk pembelajaran yang bersifat saintifik. Melalui inkuiri pembelajaran mengacu kepada kegiatan proses penyelidikan dengan prosedur ilmiah secara langsung. Pembelajaran inkuiri meliputi asas-asas sebagai berikut: 1) bahwa orang secara alamiah akan melakukan penelitian/ penyelidikan manakala dihadapkan dengan kebingungan atau masalah; 2) bahwa melalui kegiatan penelitian akan sampai kepada kesadarannya dan belajar menganalisis dengan strategi berfikirnya; c) strategi-strategi baru dapat diajarkan secara langsung (dengan prosedur ilmiah); dan 4) kerjasama dalam kegiatan inkuiri memperkaya berfikir dan membantu pebelajar untuk belajar tentang sifat pengetahuan sebagai hal yang tentatif.

Pembelajaran kontekstual. Pembelajaran kontekstual adalah proses pendidikan yang bertujuan untuk membantu peserta didik melihat kebermaknaan materi akademik yang dipelajarinya dengan menghubungkannya dengan konteks latar kehidupan sehari-hari, dengan latar personal, sosial dan budaya peserta didik (Johnson, 2002). Sedangkan Berns and Erickson (2001) menunjukkan bahwa pembelajaran kontekstual: membantu peserta didik menghubungkan konten atau isi bahan ajar dengan konteks kehidupan nyata dimana konten yang dipelajari dapat digunakan; membantu peserta didik menemukan makna dalam proses belajarnya; membantu peserta didik untuk menggunakan pengalamannya dalam belajar dan membangun pengetahuan yang ada; membantu peserta didik menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dalam konteks yang berlaku secara nyata dalam kehidupan; membantu peserta didik belajar secara terpadu, secara multidisiplin dan dalam konteks yang tepat. Pembelajaran kontekstual

mengkondisikan pemahaman konseptual dan teoritis dari materi pengetahuan yang dipelajari dengan latar peserta didik baik secara sosial maupun bersifat fisik. Dengan demikian maka materi yang dipelajari menjadi bermakna bagi peserta didik sebagai pebelajar. Pemerolehan penemuan makna dari materi yang dipelajari, dilakukan melalui proses menghubungkan materi ajar dengan konteks kehidupan nyata yang dapat dikenali peserta didik. Mengingat bahwa realitas bersifat kompleks dan pemecahannya memerlukan kerjasama secara sosial, maka peserta didik harus dilatih untuk belajar secara kooperatif dan kolaboratif. Berdasarkan karakteristik tersebut maka hakikatnya pembelajaran kontekstual bukan sekadar menghubungkan konsep yang dipelajari dengan latar kehidupan peserta didik, melainkan melibatkan peserta didik secara konstruktif untuk dapat menemukan makna konteks itu sendiri relevan dengan apa yang dipelajari. Dalam kaitan ini, maka dalam pembelajaran kontekstual, guru sebagai fasilitator belajar, harus menunjukkan konteks apa yang tepat dan langkah kreatif yang bagaimana yang harus diambil dalam memberi makna terhadap konteks.

Kesimpulan

Pendidikan Kewarganegaraan dalam tatanan pranata sosio-pedagogis jenjang pendidikan persekolahan dikembangkan untuk menyiapkan kualitas pribadi warga negara yang baik, yakni menjadi pengambil keputusan yang cerdas dan bernalar, yang berkemampuan, berkeyakinan diri, dan kesediaan untuk berbakti (*competent, confident, committed*). Untuk menunjang ketercapaian tujuan tersebut, maka aspek metodologis pembelajaran harus melibatkan fenomena sosial sebagai wahana pendidikannya. Pendidikan Kewarganegaraan harus dirancang secara efektif sehingga capaian tujuan pembelajaran dapat diperoleh secara optimal. Hal terpenting untuk mencapai tujuan tersebut, guru harus mencari alternatif model pembelajaran kreatif yang berdaya guna. Alternatif pembelajaran kreatif untuk PKn/PPKn telah teruji melalui penelitian, antara lain model inkuiri sosial. Model pembelajaran ini berbasis saintifik dengan dukungan kerangka teoritik yang bersifat konstruktivistik dan kontekstual. Dampak pembelajaran menghasilkan kemampuan tinggi pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Daftar Pustaka

- Anderson, L. W. & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing*. New York: Longman.
- Branson, M.S. (1998). *The Role of Civic Education*. Paper from the communitarian network, tersedia pada: <http://www.civic-ed.org>. (4 Juli 2007).
- Creswell, J. W. (1998). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Traditions*. London: SAGE Publications.
- Fasko, Daniel Jr. *Education and Creativity*, *Creativity Research Journal*, Bowling Green State University Lawrence Erlbaum Associates, Inc. diunduh 5 Mei 2016, dari <http://deved.org/library>.
- Fosnot, C. T. (1996). *Constructivism: Theory, Perspectives and Practice*. New York and London: Teacher College, Columbia University
- Glaserfeld, E. (1995) A constructivist approach to teaching. In: Steffe L. P. & Gale J. (eds.) *Constructivism in education*. Erlbaum, Hillsdale: 3–15. Available at <http://www.vonglaserfeld.com/>
- Hosnan. (2002). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*, Jakarta: Ghalia Indonesia.
- John Dewey, (1916), *Democracy and Education*, The Project Gutenberg EBook, <http://www.gutenberg.org/>, 20 April 2015
- Johnson, B. E. (2002). *Contextual Teaching & Learning*. California: Corwin Press Inc.
- Joice, B. & Weil, M. (1986). *Models of Teaching*, 1986. New Jersey: Prentice Hall. Inc.
- Kalidjernih, F.K. (2010). *Puspa Ragam Konsep dan Isu Kewarganegaraan*. Bandung: Widya Aksara Press.
- Kemendikbud. (2013). *Pendekatan, Jenis dan Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kemendikbud.
- Meier, D. (2005). *The Accelerated Learning*, Bandung: Kaifa.
- Muijs, D. & Reynolds D. (2008). *Effective Teaching, Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Sapriya, (2011). *Konsep Dasar Pendidikan Kewarganegaraan*. Bandung: Lab PKn UPI
- Slavin, Robert. E. (2005). *Cooperative Learning, Theory, Research and Practice*. London: Allymand Bacon.
- Somantri, M.N. (2001). *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wahab, A. A & Sapriya, (2011). *Teori dan Landasan Pendidikan Kewarganegaraan*, Bandung: Alfabeta
- Winataputra & Budimansyah. (2007). *Civic Education: Konteks, Landasan, Bahan Ajar, dan Kultur Kelas*. Bandung: Sekolah Pascasarjana UPI.
- Woolfolk, Anita. (2009). *Educational Psikology, Active Learning Edition*. Jakarta: Pustaka Pelajar.